

Tidstämpel	Ditt namn	Din ålder	Ditt kön	Hur mycket erfarenhet har du av moderna RTS-spel?
2014-03-12 12.59.5	Ch	21	Man	Spelar mycket, 8h om dagen när det var som mest. 2-3h om dagen numera Skicklig spelare
2014-03-12 13.35.4	Tw	27	Man	spelade mycket SC2 i en period intresse för rts i allmänhet spelat mycket homeworld 2 intermediate-nivå
2014-03-12 12.41.1	Fl	22	Man	När spelat som mest så var 4-6h i veckan, i ett par månader/år. Inte noob, mellanskickligt
2014-03-20 12.30.1	Li	22	Man	mkt erf. av rts nåra timmar om dan, varje dag i period för några år sen
2014-03-12 12.25.4	Fr	21	Man	Spelat en del RTS, typ noob.
2014-03-21 13.54.0	Ra	20	Man	nån timme per månad numera medelskill

Vilka RTS har du mest erfarenhet av?	Brukar du spela RTS med någon AI som med-/motspelare?
SC2, CoH 1 o 2, flera TW, Europa Universalis 4	Mest singleplayer SPelar både med och mot AI
sc2, homeworld 2, anno 2070	mycket multiplayer, med vänner och ai ibland singleplayer skirmish
SC 1 o 2, CC RA 2, De flesta CC	Single player mot AI, både med och mot. Ibland med kompis mot AI
mkt wc3, sc2, aoe2	ibland ai, i kampanj, sällan skirmish har hänt, men inte ofta
AoE 2 3, SC 1 o 2, Svea Rike 3	AI motspelare, nästan alltid aldrig MP
WC3, inte så mkt moderna age of myth age of empires 1 o2	oftast med människor värmer ibland upp mot ai

Hur bra tycker du att det fungerar att spela med/mot en AI i dessa spel?

Brukar vara lagom, men om det inte är lagom bruakr de vara korkade.
Men ganska nöjd med hur det fugnerar

använder ai i 2 lägen, träning eller i brist på folk
viss satisfaction att vinna, men inte samma som mot folk
roligare att klara kampanj än skirmish

easy är alltid riktigt lätta, ibland kan dock människor vara lika dåliga

Fungerar bra för det mesta.
Viktigt med bra försvar.
Har bra strategier.
Inte övermäktig, matchar ganska bra mot mig själv.
Botar kan utklassa människor ibland.

Gäller ej easy-botar. Korkade. Gör misstag.

sc2: lagom, retards på air-banor

aoe2: gott/ont

Inte korkad, men inte särskilt smart heller. Mittemellan, lagom för min nivå

aom: följer samma mönster, man vet hur d bygger

Tycker du att Aln är övertygande?

Osäker.
Ibland fungerar den som en människa skulle gjort.
Men ibland blir den för dum eller smart, går åt bägge håll.

medveten om att man kör mot AI, då den är allseende

vissa kan vara människolika, runt normalnivå isåfall
då gör de misstag och är inte lika OP
SC2 kan ibland lura en att man spelar mot spelare, de har modellerat ain efter riktiga spelare, använder metataktiker. på runt 3-4 difficulty

Ibland övertygande, ibland inte. Beror mest på svårighetsgraden.
Easy inte alls övertygande. Hard kan man inte alltid se skillnad på om det är människa eller bot.
Datorn är allseende, kan vara ett problem, men inte nödvändigtvis. Kan göra counterattacks enkelt.
Kan vara övertygande på hög svårighetsgrad.

aoe2: lite konstigare, på gott/ont: mänskliga beteenden ofta, bygger spawns nära basen oförsvarat (som humans, risker), ibland retard med murar mot träd

sc2: skriver gg innan de ger upp, kul
märks att d inte e en människa, men d e ok ändå

Stelt beteende, inte alls övertygande.
Inget interaktionslager
Gör inga misstag, inga "felklick"

inte särskilt övertygannde

Vad är Aln dålig på?

Den brukar var obvious, man ser ett tydligt pattern
Den försöker ibland ändra pattern men det märks ändå.
Börjar med startpattern, ändrar efter hand.
Något som märks pga. erfarenhet
Går att lura AI om man har lärt sig hur den fungerar

vid hög svårighetsgrad så reagerar den ofta snabbare än en människa.
många saker på en gång
mindgames ger annan effekt
misstänker inte saker på samms vis o svår att lura
allseende
går inte att lura, inte lika rewarding
går inte att kommunicera med friendly ai på vettigt vis, man blir lätt frustrerad
andra motivationer än vad en människa har, märks vid allians med ai. ai bryr sig inte om sig själv på samma vis

Scoutar sällan.
Bygger upp armé och väntar ofta på attack. (men hard attackerar lite också)
I allmänhet ofta passiv. Ju svårare desto bättre dock.

an ai lämnar sällan idle troops som en människa kan göra, glömmar trupper här o var,
har koll på alla trupper hela tiden. allseende särskilt i sin egen armé

Stelheten
Märks tydligt att det är dator
Utebivet interaktionslager
Hur den researchar

inte överraskande, samma taktiker

Vad är Aln bra på?

Ibland blir den väldigt övertygande
Gör saker man själv inte skulle tänka på, gör ett bra jobb
Kan ta en på sängen

svår på annat vis än en människa
30% mindgame 70% game, men svårt med mindgames

inte på samma vis som i rpg, där ai ska var en person, rts är mer kallt

Hard brukar våga chansa, ta ett leap of faith.
Kan backdoora, och flanka spelaren.

inget särskilt wow, men funkar ju bra i allmänhet

Att den ändå är snabb och kan ta initiativ.

svårare ai: snabbare
inga impande moment

Vilka spel tycker du har bäst AI?

CoH-serien, därför att den försöker bete sig som en människa
Inga fasta rörelsemönster, adapter efter spelaren
Mönstret är inte tydligt i CoH
Unpredictable, tar en by surprise

SC2 har bra ai, det märks att de har tagit original-ai o morphat med riktiga spelares taktiker. bra i träningssyfte på det viset. i andra spel så ger det inte mkt att träna mot ai eftersom spelare kör annorlunda.

CC, Red Alert-serien
De attackerar dig medan du attackerar dem. Riktigt jobbiga, på ett bra sätt

dota2, nästan rts:
patchas mkt ofta, baserat på player feedback
förstår spelares taktiker

fattade inte att d va botar (easy) en gång förrän efter gamet

Svea Rike 3, gick att interagera med Aln via diplomati

vet ej,
ev. wc3: heroes med olika taktiker

Har du märkt av att AI kan ha olika "personligheter" i RTS?

Inte direkt,
Märks av ifall man gjort den inställningen, finns i SC2, SoSE
Men det syns ibland att det är olika strategier, trots det så ser man att AI:n är mycket lik.

Det märks.
I SC o CC kan man välja vilka taktiker de ska använda sig av. De brukar uppföra sig som beskrivet.
En aggressiv tar actions väldigt tidigt, medan en mer passiv gör tvärtom och bygger bas o defense i början, kan dock bli aggressiv senare.

Inte så mycket. men i vissa banor så byter AI:n strategier.
Vissa civs har olika taktiker.

inte märkt/tänkt på det.
i sc2 har de olika lag varsin taktik pga att de måste ha de

Ja, särskilt Svea Rike 3. Märks mest i diplomatin, till viss del i strategiska val på planen.
I SC2 så märks inte så stor skillnad på olika AI, medan de märks i SR3

wc3, olika heroes, de bygger på samma vis, men olika taktiker(passiv/aggr.)

Övriga kommentarer och tankar
Har ju varit noob o genom att öka svårighetsgraden så har den alltid känns lagom i allmänhet.
samarbeta med ai så är det tydligt att det inte är en människa, svårt att planera tillsammans med en ai
aoe2: ai samarbetar alltid på extreme diff, oavsett om d är samma lag lr ej
lätt att se ais mönster,

Har AI ofta vissa drag som människor inte har?

Beror på spel och svårighetsgrad.
Försöker låsa av spelaren mer än vad en människa gör
Har mycket smarta gendrag
Är allseender, "man känner sig lite slagen under bältet"

Ibland märker man av att AI gör grejer som det inte är troligt att en människa skulle göra.
Kommer inte på något specifikt, förutom t.ex. avsaknad av chatt.
I vissa spel så väljer AI att göra saker snyggt, dekorationer, sätter ut byggnader på ett sätt som ser fint ut. Spelare tar ofta den enklast vägen och bygger fult i klungor.

Inte direkt.
Vet allt dock.
Olika AI samarbetar ofta mot spelaren, trots olika lag

allseende,
i aoe2 så uppgraderar easy inte tid förrän man själv gjort det, anpassar sig efter spelare

AI bygger ofta mkt arbetare. Tidigt försvar ändå.
Ofta passiv i början, till skillnad från många människor.
Ger ofta mer respons på mina actions, chansar inte som en människa gör.
Gör mer research.

inga genomgående drag som märks av

Hur tycker du att det Ains responstid fungerar?

SC1: Difficulty handlade om hur snabb datorn var, responstid likaså
Generellt sett så är responstiden ganska bra.

man blir inte impad av att ain vinner
svårighetsgraden påverkar mycket, ofta lagom
den är omnipresent och kan reagera på flera saker samtidigt, en spelare behöver dela uppmärksamheten.

Ju svårare desto mer övermänskligt snabba.
Easy är ofta störande långsamma.
Ofta är det lagom, men ibland för långsamt.

de är inte så bra som de skulle kunna vara, bra balans
ganska lagom respons beroende på difficulty

Lagom responstid, på mellansvårighet.

i allmänhet: inte försvarar när d behövs, utan forstätter attackera på annat håll.
ofta långsamma reaktioner,
går att rasha botar, för de inte reagerar, dåligt

Vilken svårighetsgrad brukar du ställa in spelet/AIn på?

Oftast Hard.
Easy är långsammare, mer defensiv
Svårare är mer aggressiva, duktigare, fuskar
I SC2 så kan Hard fuska och se hela mappen samt få mer resurser, fulhack från utvecklarna

skala 1-5: ofta ca 4
mellan insane o normal
svårare är smartare o svårare att förutspå, spionerar mer, reagerar mer o snabbare
ibland osmarta beslut, men snabbare
större delay på lättare svårighet

Medium / Hard.
Hard är mer genomtänkt, attackerar när man minst anar.
Easy gör knappt motstånd.

lätt ai eftersom ja brukar köra me folk också
aoe2: mkt botar i aoe2, alla difficulty

Upp till medium.
Långsammare på lätt kontra medium

oftast medel-ai
prövat extreme på age of myth; snabbare på att bygga jämf. me easy. inte smartare